

Docket No.: DPO-0010

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of :
:
Hae Pyoung LEE :
:
Serial No.: New U.S. Patent Application :
:
Filed: November 18, 2003 :
:
Customer No.: 34610 :

For: SYSTEM AND METHOD FOR REMOTELY CONTROLLING
CHARACTER AVATAR IMAGE USING MOBILE PHONE

TRANSMITTAL OF CERTIFIED PRIORITY DOCUMENT

U.S. Patent and Trademark Office
2011 South Clark Place
Customer Window
Crystal Plaza Two, Lobby, Room 1B03
Arlington, Virginia 22202

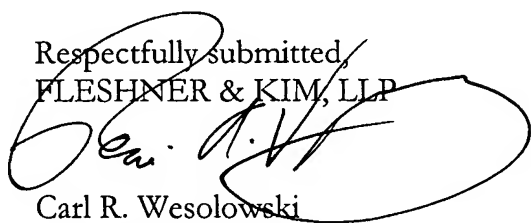
Sir:

At the time the above application was filed, priority was claimed based on the
following application:

Korean Patent Application No. 2002-72472, filed November 20, 2002

A copy of each priority application listed above is enclosed.

Respectfully submitted,
FLESHNER & KIM, LLP



Carl R. Wesolowski
Registration No. 40,372
Rene A. Vazquez
Registration No. 38,647

P.O. Box 221200
Chantilly, Virginia 20153-1200
703 502-9440 DYK/CRW:jld
Date: November 18, 2003



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto is a true copy from the records of the Korean Intellectual Property Office.

출원번호 : 10-2002-0072472
Application Number

출원년월일 : 2002년 11월 20일
Date of Application NOV 20, 2002

출원인 : 엘지전자 주식회사
Applicant(s) LG Electronics Inc.



2003 년 09 월 09 일

특 허 청

COMMISSIONER



【서지사항】

【서류명】 특허출원서
【권리구분】 특허
【수신처】 특허청장
【제출일자】 2002.11.20
【국제특허분류】 H04B 1/00
【발명의 명칭】 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법
【발명의 영문명칭】 Method for remote control the AVATAR by using mobile phone
【출원인】
【명칭】 엘지전자 주식회사
【출원인코드】 1-2002-012840-3
【대리인】
【성명】 양순석
【대리인코드】 9-1998-000348-9
【포괄위임등록번호】 2002-027111-1
【발명자】
【성명의 국문표기】 이해평
【성명의 영문표기】 LEE, HAE PYOUNG
【주민등록번호】 730118-1226164
【우편번호】 451-803
【주소】 경기도 평택시 팽성읍 대사리 91-6
【국적】 KR
【취지】 특허법 제42조의 규정에 의하여 위와 같이 출원합니다. 대리인 양순석 (인)
【수수료】
【기본출원료】 17 면 29,000 원
【가산출원료】 0 면 0 원
【우선권주장료】 0 건 0 원
【심사청구료】 0 항 0 원
【합계】 29,000 원
【첨부서류】 1. 요약서·명세서(도면)_1통

【요약서】**【요약】**

본 발명은 단말기를 통하여 발신자가 수신자의 아바타를 원격으로 제어하여 감정을 표현하는 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법에 관한 것이다.

이를 위하여 본 발명은 아바타 캐릭터의 각 관절부위에 단말기 키 버튼의 번호를 대응시켜 각 관절의 움직임을 원격으로 제어하는 캐릭터 관절 키 버튼 제어수단을 구비하고, 단말기가 동작 중 발신자가 수신자의 아바타 캐릭터를 원격으로 제어하고자 할때 수신자 전화번호와 아바타 식별을 위한 특수번호를 입력하고 전송하면 수신측 단말기는 이를 수신하는 아바타 번호 수신 단계와, 상기 아바타 식별을 위한 특수번호에 따라 캐릭터 이미지를 표현하고자 하면 발신자로부터 온 캐릭터 제어를 위한 데이터 값에 따라 수신자의 화면에 캐릭터 이미지가 제어되는 캐릭터 제어단계를 포함하여 이루어진 것으로, 수신자의 아바타를 발신자가 원격지에서 제어 함으로써 발신자의 감정 및 전달 메시지를 음성 및 단문 메시지를 벗어나 시각적인 이미지를 통하여 발신자의 의사표현을 전달 함으로써 요즘 신세대들의 자기 표현 욕구를 마음껏 충족시켜줄 수 있는 효과를 제공한다.

【대표도】

도 3

【색인어】

이동통신 단말기, 아바타

【명세서】

【발명의 명칭】

이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법{Method for remote control the AVATAR by using mobile phone}

【도면의 간단한 설명】

도 1 은 본 발명의 실시예에 따른 단말기에 표현될 아바타 캐릭터의 이미지 모형도.

도 2 는 본 발명에서 발신자의 키 버튼 입력에 따른 단말기에 표현될 아바타 캐릭터의 재생 이미지 모형도.

도 3 은 본 발명의 실시 예에 따른 단말기에 표현될 아바타 캐릭터를 제어 하기 위한 동작을 나타내는 플로우 차트.

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

- <4> 본 발명은 아바타를 원격으로 제어하는 방법에 관한 것으로, 특히 이동통신 단말기를 통하여 발신자가 수신자의 아바타 캐릭터를 원격으로 제어하여 감정을 표현하는 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법에 관한 것이다.
- <5> 통신기술의 발전으로 널리 사용되고 있는 휴대폰, 인터넷폰, IMT-2000 단말기, PDA폰, 일반 유무선 전화기와 같이 전화기능과 화상표시기능(Display device)을 갖는 다양한 종류의 각종 통신단말기가 널리 사용되고 있으며, 단순한 전화기로서의 기능을 넘어 온/오프라인 게임

(on/off line game), e-mail, 문자서비스, 주식관리, 일정관리, 금융결제와 같은 다양한 기능과 서비스가 부가 제공되고 있다.

- <6> 이들 각종 통신단말기에 부여된 각종 기능과 서비스들은 사용자에게는 많은 편리함과 더불어 시간적인 관리 및 삶의 질적인 향상에 큰 기여를 하고 있으며, 보다 증진되고 다양한 서비스들이 적용되고 양적으로나 질적으로 발전하는 방향으로 나아갈 것으로 기대된다.
- <7> 한편, 인터넷이 발전하면서 네티즌들은 네트워크를 통해서 정보를 교환하고, 커뮤니티(Community), 채팅 등의 수단을 통해서 서로에 대한 신뢰와 정보를 서로 공유하게 됨으로써 우리사회의 발전과 개인의 발전에 큰 기여를 하고 있다.
- <8> 오늘날 우리사회는 개개인의 개성이 점점 사라지고 있다. 자신을 표현하고, 자신의 생각과 행동 등을 표출하고 싶은 욕구는 점점 증대되어 가고 있으나, 아직, 우리사회는 각 개인의 이러한 욕구를 표출할 수 있는 출구가 많지 않는게 현실이다.
- <9> 인터넷의 발전은 이러한 개인의 욕구들을 표출할 수 있는 출구로서의 역할을 담당하고 있는 것들 중 하나로 자리잡고 있다.
- <10> 많은 네티즌들은 인터넷 게시판 등을 통해서 자신의 생각을 표출하기도 하고, 우리사회에 수없이 많은 좋고 나쁜 일들에 대한 여론을 형성하여 우리사회를 바로 서게 하기 위한 애정 있는 감시자 내지 파수군으로서의 역할을 하고 있다.
- <11> 이제는 없어서는 안될 생활로 자리잡은 인터넷은 커뮤니티를 형성하거나 채팅, 정보교환 및 아바타(avatar) 서비스와 같은 다양한 형태로 인터넷을 더욱 풍성하게 하고 있으며, 인터넷 환경에서의 아바타는 그 시사하는 의미가 무척 높다고 할 수 있다.

- <12> 오늘날 아바타는 네티즌들 사이에서 자신을 표출하는 하나의 수단으로서 자리 매김하고 있고, 많은 인터넷 사이트들이 아바타 서비스를 제공하고 있다.
- <13> 이에 편승하여 네티즌들은 그 서비스를 이용하고 있어서 그 영향력이 점점 커지고 있는 실정이다.
- <14> 현재의 아바타 서비스는 각 사이트별로 해당 사이트에 종속(국한)되어 자체적인 서비스를 하고 있어서 서비스 범위가 일정 범위로 국한 될 뿐 아니라 서비스의 질 또한 각 사이트마다 천차 만별이며, 주로 서버와 클라이언트를 통한 이메일, 채팅, 메신저 등을 통한 아바타 서비스가 주류를 이루고 있다.
- <15> 상기한 아바타는 인터넷상에서 뿐만 아니라 이동통신 단말기를 이용한 모바일 핸드폰 사이에서도 나의 분신과 같은 역할을 하고 있다. 그러나 현재의 인터넷이나 이동통신 단말기를 이용한 아바타 서비스는 각 사이트별로 자체적인 서비스를 하고 있으므로, 해당 사이트를 벗어나게 되면 아바타는 더 이상 분신으로서의 역할을 할 수 없게 된다.
- <16> 따라서, 각 사이트에 개별적으로 서비스되는 아바타는 이동통신이나 인터넷상에서의 나 자신을 대표하는 분신으로써 아바타 본연의 의미를 퇴색하게 만든다.
- <17> 현재 자신의 아바타를 한 개 혹은 두 개 이상 가진 사람은 많이 존재한다. 두 개 이상의 아바타를 가진 네티즌들이나 이동통신 단말기를 사용하는 사용자들의 경우를 보면, 여러 사이트에 개별적으로 존재하는 아바타를 관리해 나가는 작업을 함에 있어서는 아바타가 존재하는 각 사이트에 종속되어서 개별적으로 관리되어야 하는 불편함이 따른다.
- <18> 각 사이트마다 존재하는 아바타를 관리하기 위해서 각 사이트에 개별적으로 접속을 하고 로그인(Login)을 하여야만 아바타에 대한 관리가 가능하다. 자신이 만든 두 개 이상의 아바타들에

대해 옷을 사거나 옷을 갈아 입히는 등의 관리를 할 때의 경우를 생각해보면, 아바타의 갯수가 증가될수록 하나의 아바타를 관리하는 것에 비해 상대적으로 많은 관리시간이 소요된다.

- <19> 그리고, 기존의 이동통신 단말기들은 화상표시부를 통하여 발신자의 전화번호와 이름 또는 그 애칭이나 별명을 표시하는 단순한 서비스가 제공되고 있으나, 사이버 공간에서의 자신의 분신인 아바타를 표현하거나 제공하는 방법이 없어서 시대조류에 동 떨어질 뿐만 아니라 인간적인 면과 친근감이 떨어지는 등의 문제점이 있었다.
- <20> 또한, 종래의 이동통신 단말기 상에서 아바타는 발송자가 웹서버에 접속하여 3차원 가상공간 내에서 아바타를 임의대로 행동시키면서 자신의 메시지를 포함시켜 아바타의 행위기록 파일을 생성하고 저장하면 아바타 메시지 서버는 해당 수신자에게 아바타 메시지가 도착하였다는 통보 메일을 일반 이메일 서비스를 이용하여 발송하고, 수신자는 웹서버에 접속하여 발송자가 생성한 아바타 행위기록 파일을 재생하여 정보를 전달받는 방법을 취하였다.
- <21> 즉, 스크립트 파일 형태로 이미 저장된 아바타의 행위를 수신자가 그 스크립트 파일을 다운로드 하여 발신 내용을 확인할 수 있었다.
- <22> 이와같은 발신자의 아바타를 이용한 내용 전달에서 수신자는 항상 이미 저장되어 있는 내용만을 보기 때문에 현장감(실시간)이 떨어지는 문제가 있다.
- <23> 또한, 수신자는 전달받은 메시지가 있음을 알고 저장된 매체에 일일이 접속을 해야만 하는 불편한 문제가 있고, 발신자는 준비한 아바타를 이용한 내용을 수신자가 언제 확인할 지 불투명하여 다음단계를 처리함에 망설여지는 문제가 있다.



【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- <24> 따라서, 본 발명은 상기한 종래의 문제점들을 해결하기 위하여 제안한 것으로, 이동통신 단말기를 통하여 발신자가 수신자의 아바타를 원격으로 제어하여 감정을 표현하도록 함으로써, 수신된 데이터에 포함된 아바타를 발신자가 직접 제어하여 동작 가능케 하는 방법을 제공함에 그 목적이 있다.
- <25> 상기한 목적을 달성하기 위하여 본 발명은 이동통신 단말기를 통하여 원격으로 수신자의 아바타 캐릭터를 제어하는 방법에 있어서,
- <26> 아바타 캐릭터의 각 관절부위에 단말기 키 버튼의 번호를 대응시켜 각 관절의 움직임을 원격으로 제어하는 캐릭터 관절 키 버튼 제어수단을 구비하고,
- <27> 상기 캐릭터 관절을 원격으로 키 버튼 제어시 발신자와 수신자의 각각의 단말기에 동일한 캐릭터 이미지가 똑같이 나타나도록 한다.
- <28> 상기 단말기의 키 버튼은 소정의 버튼이 캐릭터의 관절에 대응되고,
- <29> 나머지 버튼은 관절의 상하 움직임 버튼과, 한 동작의 관절 움직임이 끝남을 알려주는 버튼으로 된다.
- <30> 또한, 본 발명은 이동통신 단말기를 통하여 원격으로 수신자의 아바타 캐릭터를 제어하는 방법에 있어서,
- <31> 단말기가 동작중 발신자가 수신자의 아바타 캐릭터를 원격으로 제어하고자 할때 수신자 전화번호와 아바타 식별을 위한 특수번호를 입력하고 전송하면 수신측 단말기는 이를 수신하는 아바타 번호 수신단계와,



- <32> 상기 아바타 식별을 위한 특수번호에 따라 캐릭터 이미지를 표현하고자 하면 발신자로 부터 온 캐릭터 제어를 위한 데이터 값에 따라 수신자의 화면에 캐릭터 이미지가 제어되는 캐릭터 제어단계를 포함하여 이루어진다.
- <33> 상기 아바타 식별을 위한 특수번호는 교환기에서 서비스되는 특정 서비스 번호일 수도 있고,
- <34> 발신자와 수신자간에 약속된 특정 아바타 제어를 위한 식별 번호일 수도 있으며,
- <35> 상기 교환기에서 서비스되는 특정 서비스 번호는 세자리수를 갖고,
- <36> 발신자와 수신자간에 약속된 특정 아바타 제어를 위한 식별 번호는 적어도 한자리수 이상 여러 자리수로 된것이다.
- <37> 상기 캐릭터 제어를 위한 데이터 값은 캐릭터 관절에 대응되는 번호와 상하 동작 번호 및 끝남을 알리는 번호를 일단의 그룹으로 하고,
- <38> 상기 그룹을 다단으로 하여 캐릭터를 연속하여 움직이게 할 수 있다.

【발명의 구성 및 작용】

- <39> 이하 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예를 상세히 설명하면 다음과 같다.
- <40> 도 1 은 본 발명의 실시예에 따른 이동통신 단말기에 표현될 아바타의 모형을 개략적으로 나타낸 것이다.
- <41> 상기 도 1 에 나타낸 아바타의 인체의 이미지(100) 모형은 발신자와 수신자의 이동통신 단말기에 똑같이 저장되어 있으며, 이 수신자의 아바타를 발신자가 원격지에서 제어 함으로써 발신자의 감정 및 전달 메시지를 음성 및 단문 메시지를 벗어나 시각적인 이미지를 통하여 발신자의 의사표현을 전달한다.



- <42> 여기에서는 인체 이미지(100)의 여러 관절 중에서 양쪽 팔 관절과 양쪽 다리 관절에 단말기 키 패드상의 숫자(1~8)를 대응시켜 의사 표현을 나타낸다.
- <43> 상기 인체 이미지(100)의 오른쪽 팔 관절은 키 패드상의 키 버튼 1 과 2 를 대응 시키고, 인체 이미지(100)의 왼쪽 팔 관절은 키 패드상의 키 버튼 3 과 4 를 각각 대응 시킨다.
- <44> 상기 인체 이미지(100)의 오른쪽 다리 관절은 키 패드상의 키 버튼 5 와 6 를 대응 시키고, 인체 이미지(100)의 왼쪽 다리 관절은 키 패드상의 키 버튼 7 과 8 를 각각 대응 시킨다.
- <45> 발신자가 수신자의 단말기상에 저장되어 있는 아바타를 원격으로 제어하고자 할 때 상기 인체 이미지(100)의 관절에 대응되는 단말기 키 패드상의 키 버튼을 누르면 이에 해당하는 인체 이미지(100)의 관절이 동작하게 된다.
- <46> 도 2 는 본 발명의 실시예에서 발신자의 키 버튼 입력에 따른 수신자의 이동통신 단말기에 표현되는 기본적인 인체 이미지(100)의 아바타가 연속으로 재생되는 재생 화면의 한가지를 예시한 것이다.
- <47> 상기 도 2 에서 발신자에 의한 수신자의 아바타를 원격으로 제어 하고자 할때 아바타 동작중 발신자가 자신의 단말기에 있는 인체 이미지(100)를 보면서 발신자의 키 버튼 2 번을 누르면 상기 기본 인체 이미지(100)의 오른쪽 팔 관절이 윗쪽으로 올라(101) 가고, 상기 발신자의 키 버튼 2 번과 8 번이 눌러지면 상기 기본 인체 이미지(100)의 오른쪽 팔과 왼쪽 다리 관절이 각각 윗쪽으로 올라(102) 가며, 상기 발신자의 키 버튼 2 번과 4 번 및 8번이 눌러지면 상기 기본 인체 이미지(100)의 오른쪽 팔과 왼쪽 팔 및 왼쪽 다리 관절이 각각 윗쪽으로 올라(103) 간다.



- <48> 상기한 과정에서 발신자가 자신의 단말기 화면을 보면서 아바타를 조작하면 똑같이 수신자의 단말기 화면에도 동일한 아바타가 제어된다.
- <49> 이와같은 발신자의 키 버튼 조작에 따라 그 인체의 형태는 발신자의 의도하는 바를 수신자의 아바타로 다양하게 표현할 수 있다.
- <50> 도 3 은 본 발명의 실시예에 따른 전반적인 동작 흐름을 나타내는 플로우 차트이다.
- <51> 상기 도 3 과 같이 발신자가 수신자의 아바타를 제어하기 위한 동작이 시작(301)되면 발신자는 수신자의 아바타를 제어하기 위한 수신자 전화번호와 특수번호를 누른(302) 다음 통화가 연결 되면 수신자는 상기 발신자로 부터 온 전화번호와 특수번호를 인식하여 이때부터 원격으로 아바타 제어가 가능하게 된다.
- <52> 여기에서 상기 특수번호는 아바타를 제어하기 위한 식별번호로서 한자리수로 할 수도 있고 그 이상의 두자리수 내지 여러 자리수로도 할 수 있다.
- <53> 또한, 상기 발신자가 수신자의 아바타를 제어하기 위한 동작이 시작(301)되면 발신자는 수신자의 아바타를 제어하기 위한 또다른 특수번호와 수신자 전화번호를 누른(302) 다음 통화가 연결 되면 이때부터 발신자와 수신자간 원격으로 아바타 제어가 가능하게 된다.
- <54> 여기에서 상기 또다른 특수번호는 아바타를 제어하기 위한 또다른 서비스 식별번호로서 통상적으로 세자리수를 갖는다.
- <55> 예를들어, 한국통신에서 서비스 해주는 700번 번호와 유사한 개념으로 300번서비스 번호도 될 수 있고 500번 서비스 번호도 될 수 있다.
- <56> 따라서 이때는 상기 또다른 특수번호, 예를들면 500번 서비스 번호를 누른 다음 수신자의 전화번호를 누른다.



- <57> 그러면 상기 500번 서비스 번호는 아바타 제어를 위한 특수 식별번호 역할을 하는 것이며, 교환기에서는 상기 특수 서비스 번호 500번 입력시 음성 채널이 아닌 데이터 채널을 할당하고 수신자에게 호(Call) 설정을 요청한다.
- <58> 이와같이 상기 과정(302)을 거친 다음 수신측의 단말기는 아바타를 식별하기 위한 특수번호가 입력 되었는지의 유무를 판단(303)한다.
- <59> 상기 특수번호 입력 유무 판단(303) 결과 특수번호가 입력되지 않았으면 이는 아바타 제어가 아닌 일반 통화(304)이므로 소정의 일반통화를 마치고 동작을 종료(308)한다.
- <60> 상기 특수번호 입력 유무 판단(303) 결과 특수번호가 입력 되었으면 이는 아바타를 원격으로 제어하기 위한 동작이므로 아바타 캐릭터 이미지 표현 여부를 판단(305)한다.
- <61> 여기에서 상기 아바타를 원격으로 제어하기 위한 동작이 시작되면 수신 단말기 화면에 상기 도 1 에 도시한 바와 같은 초기 아바타 이미지가 등장한다.
- <62> 상기 수신 단말기는 아바타 캐릭터 이미지 표현 여부를 판단(305)한 결과 캐릭터 이미지를 표현하지 않을 것이면 동작을 종료(308) 하고, 캐릭터 이미지 표현 여부를 판단(305)한 결과 캐릭터 이미지를 표현할 것이면 발신자로 부터 아바타 제어를 위한 데이터 값을 수신(306)하여 이 데이터 값에 따라 수신자의 단말기 화면에 소정의 아바타 캐릭터 이미지를 표현(307)하고 표현이 끝나면 동작을 종료(308)한다.
- <63> 상기 수신 단말기가 아바타 캐릭터 이미지 표현 여부를 판단(305)한 결과 캐릭터 이미지를 표현하지 않을 것이면 동작을 종료(308) 하는 것은 수신측에서도 만약에 자신의 단말기에 표현되는 아바타를 보고싶지 않을때 이를 보지않기위하여 제어를할 수 있도록한 것이지만 대다수의 수신자는 아바타를 보기 원할 것이다.



- <64> 상기 발신자로 부터 온 아바타 제어를 위한 데이터 값은 상기 도 2 에서 설명한 바와 같은 발신자의 키 버튼 입력에 따른 아바타 인체의 이미지를 표현하기 위한 데이터 값이다.
- <65> 예를들어, 발신자가 움직이고자 하는 신체부위 2 번을 먼저 누르고 상하 버튼(예, 9번)을 누르면 오른쪽 팔 관절이 위로 올라가며, 이어서 한 동작이 끝남을 알리는 버튼(예, 0번)을 누르면 이 신호가 수신자에게 전달되어 발신자의 아바타가 변화된 모습과 동일한 이미지를 수신자의 단말기 화면에 표현한다.
- <66> 따라서, 상기 도 2 에 나타난 바와 같은 동작(101 ~ 103)을 연속으로 표현하기 위해서는 키 버튼의 숫자 "290 890 490" 과 같은 순서로 입력하면 된다.
- <67> 그러면, 초기화면(100)이 2,9,0번이 수신됨에 따라 두번째 화면(101)으로 변하고, 이어서 8,9,0번이 수신됨에 따라 세번째 화면(102)으로 변하며, 이어서 4,9,0번이 수신됨에 따라 네번째 화면(103)으로 각각 변한다.

【발명의 효과】

- <68> 이상에서 설명한 바와 같이 본 발명은 아바타의 인체 이미지 모형이 발신자와 수신자의 이동통신 단말기에 똑같이 저장되어 있고, 이 수신자의 아바타를 발신자가 원격지에서 자신의 화면을 보면서 제어 함으로써 발신자의 감정 및 전달 메시지를 음성 및 단문 메시지를 벗어나 시각적인 이미지를 통하여 발신자의 의사표현을 전달 하며, 따라서 요즈음 신세대들의 자기 표현 욕구를 마음껏 충족시켜줄 수 있는 효과를 제공한다.



【특허청구범위】

【청구항 1】

이동통신 단말기를 통하여 원격으로 수신자의 아바타 캐릭터를 제어하는 방법에 있어서,
아바타 캐릭터의 각 관절부위에 단말기 키 버튼의 번호를 대응시켜 각 관절의 움직임을 원격으로 제어하는 캐릭터 관절 키 버튼 제어수단을 특징으로하는 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 2】

청구항 1 항에 있어서,
상기 캐릭터 관절을 원격으로 키 버튼 제어시 발신자와 수신자의 각각의 단말기에 동일한 캐릭터 이미지가 똑같이 나타나도록 한 것이 특징인 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 3】

청구항 1 항에 있어서,
상기 단말기의 키 버튼은 소정의 버튼에 캐릭터의 관절이 대응되고,
나머지 버튼은 관절의 상하 움직임 버튼과, 한 동작의 관절 움직임이 끝남을 알려주는 버튼으로 된 것이 특징인 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 4】

이동통신 단말기를 통하여 원격으로 수신자의 아바타 캐릭터를 제어하는 방법에 있어서,



단말기가 동작중 발신자가 수신자의 아바타 캐릭터를 원격으로 제어하고자 할때 수신자 전화번호와 아바타 식별을 위한 특수번호를 입력하고 전송하면 수신측 단말기는 이를 수신하는 아바타 번호 수신단계와,

상기 아바타 식별을 위한 특수번호 수신에 따라 캐릭터 이미지를 표현하고자 하면 발신자로 부터 온 캐릭터 제어를 위한 데이터 값에 따라 수신자의 화면에 캐릭터 이미지가 제어되는 캐릭터 제어단계를 포함하여 이루어진 것을 특징으로 하는 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 5】

청구항 4 항에 있어서,

상기 캐릭터를 원격으로 제어시 발신자와 수신자의 각각의 단말기에 동일한 캐릭터 이미지가 똑같이 나타나도록 한 것이 특징인 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 6】

청구항 4 항에 있어서,

상기 아바타 식별을 위한 특수번호는 교환기에서 서비스되는 특정 서비스 번호일 수도 있고, 발신자와 수신자간에 약속된 특정 아바타 제어를 위한 식별 번호일 수도 있는 것이 특징인 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 7】

청구항 6 항에 있어서,

상기 교환기에서 서비스되는 특정 서비스 번호는 세자리수를 갖고,
발신자와 수신자간에 약속된 특정 아바타 제어를 위한 식별 번호는 적어도 한자리수 이상 여러
자리수로 된것이 특징인 이동통신 단말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 8】

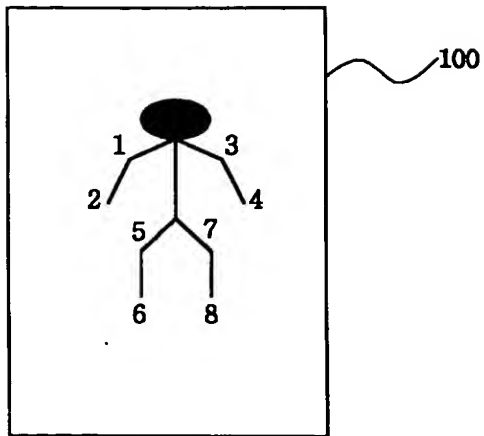
청구항 4 항에 있어서,
상기 캐릭터 제어를 위한 데이터 값은 캐릭터 관절에 대응되는 번호와 상하 동작 번호 및 끝
남을 알리는 번호를 일단의 그룹으로 하고,
상기 그룹을 다단 으로하여 캐릭터를 연속하여 움직이게 할 수 있는 것이 특징인 이동통신 단
말기를 이용한 아바타 원격 제어 방법.

【청구항 9】

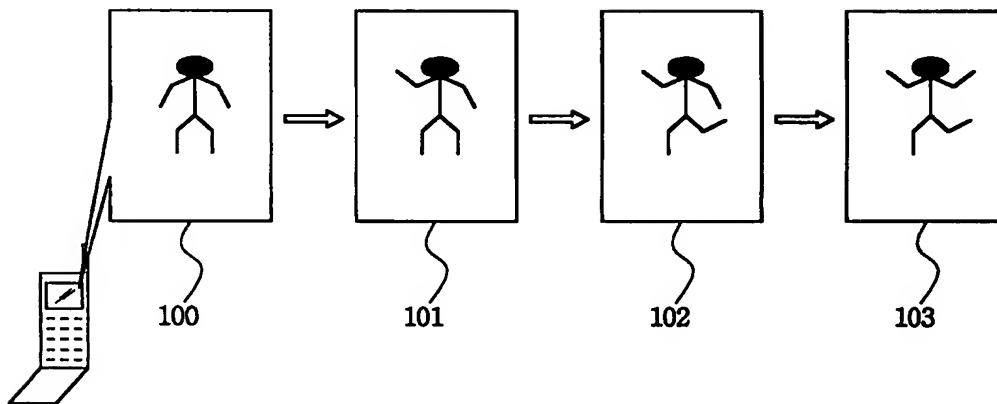
청구항 4 항에 있어서,
발신자와 수신자간의 아바타 송수신시 수신측에서도 자신의 단말기에 표현되는 아바타를 보고
싶지 않을때 이를 보지않기위하여 제어를할 수 있도록한 것이 특징인 이동통신 단말기를 이용
한 아바타 원격 제어 방법.

【도면】

【도 1】



【도 2】



【도 3】

